

Adobe Fireworks CS6

Ontwerpen van webillustraties voor niet-grafici

Versie 1.0 - juni 2012

Adobe, Macromedia, Dreamweaver, Fireworks en Flash zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Adobe Systems, Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen.
Alle overige handelsmerken en merknamen zijn eigendom van hun respectieve eigenaars.

Speciale dank aan Lieve en Guy voor hun meer dan gewaardeerde medewerking.

Inhoud

1 Inleiding	9
1.1 Nieuw in Fireworks CS6	9
1.2 Inhoud van het boek	10
1.3 Voor wie is dit boek bedoeld?	10
1.4 Conventies	10
1.5 Systeemvereisten	11
1.5.1 Microsoft-Windows:	11
1.5.2 Mac-OSX:	11
1.6 Lesmateriaal bij dit handboek	11
1.6.1 Lesmateriaal installeren op PC	12
1.6.2 Lesmateriaal installeren op Macintosh	12
1.7 De helpfunctie	12
1.8 Extensies	12
1.9 Fireworks vs. Photoshop	14
1.10 Bronnen	15
2 Werkomgeving	17
2.1 Lay-out van het programma	17
2.1.1 Het werkblad (1):	17
2.1.2 Het Tools palet (2):	18
2.1.3 Het Properties palet (3):	18
2.1.4 De overige paletten (4):	18
2.2 Bitmap- vs. vectorobjecten	20
2.3 Objecten, layers en sublayers	23
2.4 Het canvas	25
2.5 Het kleurenpalet	28
2.6 Linialen, grid, hulplijnen en tooltips	30
2.7 Resolutie van naderbij bekeken	32
3 Vectorobjecten	37
3.1 Overzicht van de verschillende gereedschappen (tools)	37
3.2 Een nieuw object aanmaken	38
3.3 Eigenschappen van een object	39
3.3.1 Basiseigenschappen	40
3.3.2 Filters	40
3.3.3 Het styles palet	42
3.3.4 Menging (Blending)	44
3.4 De pen tool	44
3.4.1 Rechte lijnen tekenen:	45
3.4.2 Lijnen met een richtingscoëfficiënt:	45
3.4.3 Bézierpunten toevoegen:	45
3.4.4 Van gebogen naar rechte curves:	46
3.4.5 Bézierpunten verwijderen:	46
3.4.6 Van rechte naar gebogen curves:	46
3.4.7 Bézierpunt verplaatsen:	47
3.4.8 Richtingscoëfficiënt van een Bézierpunt aanpassen:	47
3.4.9 Verschillende richtingscoëfficiënten in één Bézierpunt:	47

3.5 Objecten groeperen.....	48
3.6 Objecten binnen een groep selecteren.....	48
3.7 Objecten combineren.....	49
3.7.1 Union:	50
3.7.2 Intersect:	51
3.7.3 Punch:.....	52
3.7.4 Crop:	52
3.7.5 Join en Split:.....	53
3.8 Objecten vervormen.	54
3.9 Symbolen.....	56
3.10 9-slice scaling.	57
3.11 Gemeenschappelijke symbolen.	59
3.12 9-slice scaling tool.	59
3.13 Voorbeelden.....	60
3.13.1 Aqua buttons.	60
3.13.2 Vectorieel Fireworks logo.	62
3.13.3 Fotokader.	63
4 Tekstobjecten.	69
4.1 Tekst toevoegen.....	69
4.2 Overzicht van de verschillende eigenschappen.	69
4.3 Teksteigenschappen bewaren.	70
4.4 Tekstobject vervormen.....	70
4.5 Tekst aan een vectorobject verbinden.	71
4.6 Tekst naar een pad converteren.	72
4.7 Voorbeelden.....	72
4.7.1 Saturnus.....	72
4.7.2 Tekst rond foto.....	74
4.7.3 Sheriff ster.	75
4.7.4 Gecombineerde letters.....	76
5 Bitmapobjecten.	79
5.1 Een bitmapobject importeren.....	79
5.1.1 Open:	79
5.1.2 Import:.....	79
5.1.3 Drag en drop:	79
5.2 Van vector- naar bitmapobject.	80
5.3 Overzicht van de verschillende Select tools.	81
5.4 Bitmapobjecten en filters.	81
5.5 Een gebied binnen een bitmapobject selecteren.....	82
5.5.1 Marquee tool:	82
5.5.2 Lasso en Polygon Lasso tool:	83
5.5.3 Magic Wand tool:	83

5.6 Een selectie binnen een bitmapobject manipuleren.	84
5.6.1 Een selectie ongedaan maken:.....	84
5.6.2 Een tweede selectie toevoegen:	84
5.6.3 Een deel van de selectie verwijderen:.....	85
5.6.4 Een selectie verplaatsen:	85
5.6.5 De inhoud van een selectie verplaatsen:	85
5.6.6 De inhoud van een selectie dupliceren :	85
5.6.7 Een inverse selectie maken:	85
5.6.8 Een selectie met enkele pixels vergroten of verkleinen:	85
5.6.9 Enkel de rand van een selectie selecteren:	85
5.6.10 Een selectie bewaren :	85
5.7 Filters op bitmapobjecten.....	86
5.8 Een selectie naar een vectorobject converteren.....	88
5.9 Bitmapobjecten tekenen.	88
5.9.1 Pencil en Brush tool:	89
5.9.2 Paint Bucket en Gradient tool:	89
5.9.3 Eraser tool:.....	90
5.9.4 Tekenen in combinatie met een selectie:	91
6 Bitmapobjecten retoucheren.	93
6.1 Foto's retoucheren met behulp van een Live filter.	93
6.1.1 Filters: Adjust Color.	93
6.1.2 Filters:Blur.	98
6.1.3 Filters:Sharpen.....	99
6.1.4 Filters: Other.....	100
6.2 Photoshop Live Effects.	101
6.3 Menu:Filters.	101
6.4 Overige tools.....	101
6.4.1 Blur en Sharpen tool.	102
6.4.2 Dodge en Burn tool.	102
6.4.3 Smudge tool.	102
6.4.4 Rubber Stamp tool.	102
6.4.5 Replace Color tool.....	104
6.4.6 Red Eye Removal tool.	105
6.5 Gescande beelden ontrasteren.	105
6.6 Voorbeeld.....	107
6.6.1 Gescande postkaart bijwerken.....	107
7 Maskers.....	109
7.1 Maskeren met een vectorobject.	110
7.2 Maskeren met een tekstobject.	113
7.3 Maskeren met een bitmapobject.	114
7.4 Masker en gemaskeerd object verplaatsen.	115
7.5 Masker en gemaskeerd object van elkaar scheiden.	116
7.6 Masker verwijderen.	116
7.7 Voorbeelden.	117
7.7.1 Gesofisticeerd tekstmasker.	117
7.7.2 Gekleurde pepers.	118
7.7.3 Gedeeltelijke lijntekening.....	119

8 Bestanden optimaliseren en exporteren.	121
8.1 Het GIF-formaat	122
8.2 Het JPEG-formaat	127
8.3 Het PNG-formaat	129
8.4 GIF, JPEG of PNG?	131
8.5 Een afbeelding exporteren	134
8.5.1 Optimize en Export:	134
8.5.2 Image Preview:	134
8.5.3 Export area tool:	134
8.5.4 Save As:	134
8.6 Andere exportformaten	135
8.6.1 Animated GIF:	135
8.6.2 WBMP:	135
8.6.3 TIFF:	135
8.6.4 BMP:	135
8.6.5 PICT:	135
8.6.6 Adobe Flash SWF:	136
8.6.7 Adobe Photoshop PSD:	136
8.6.8 Adobe Illustrator:	136
8.7 Optimalisatie-instellingen bewaren	136
9 Hotspots en Slices.	139
9.1 Imagemaps en hotspots	139
9.2 Slices	142
9.3 Fireworks-HTML importeren in Dreamweaver	145
9.4 Een eenvoudige rollover	146
9.5 Slices in het Preview venster	150
9.6 Behavior aanpassen en verwijderen	150
10 CSS sprites en stijlregels.	153
10.1 Navigatiebalk met sprite-iconen	154
10.1.1 Sprite-iconen ontwerpen	154
10.1.2 Sprite-iconen exporteren	156
10.1.3 Sprite-iconen importeren	157
10.1.4 CSS-eigenschappen exporteren	159
10.2 Navigatiebalk met sprite-afbeeldingen	161
10.2.1 Sprite-afbeeldingen exporteren	162
10.2.2 Sprite-afbeeldingen importeren	162
10.2.3 CSS-eigenschappen exporteren	164
11 Productieproces versnellen.	165
11.1 Zoek en vervang	165
11.2 Batch processing	166
11.3 Data-Driven Graphics Wizard	170
11.4 Dynamische symbolen	175
11.5 Een voorontwerp exporteren	178

12 Van voorontwerp naar website	183
12.1 Dreamweaver configureren.	183
12.2 Over de website.	183
12.3 Fireworks als Primary Editor instellen.....	185
12.4 De achtergrondafbeeldingen voor de website exporteren.	185
12.5 De achtergrondafbeeldingen aan de tags koppelen.	188
12.6 De navigatiebalk positioneren.....	189
12.7 Achtergrondafbeeldingen aanpassen.	190
12.8 CSS-eigenschappen exporteren.....	191
Index	195

1 Inleiding.

Adobe Fireworks is een grafisch pakket dat zich hoofdzakelijk richt tot de internetontwikkelaars. U kunt Fireworksdocumenten exporteren naar alle belangrijke webformaten zoals GIF, JPEG, animated GIF en PNG. Verder beschikt het programma over verschillende tools om DHTML websites te ontwikkelen. DHTML maakt gebruik van JavaScript om dynamische effecten te genereren. U hoeft geen JavaScriptexpert te zijn om bijvoorbeeld rollovers te creëren. De scripts die Fireworks hiervoor genereert, zijn volledig compatibel met Dreamweaver.

Fireworks werkt perfect samen met andere Adobeproducten zoals Dreamweaver, Flash, en Photoshop.

Fireworks CS6 is als apart product verkrijgbaar en is tevens een onderdeel van *Adobe Creative Suite 6* (Design & Web Premium en Master Collection) en *Adobe Creative Cloud*.

De Suites bevatten naast Fireworks ondermeer Dreamweaver, Flash Professional en Photoshop.

1.1 Nieuw in Fireworks CS6.

- Sterk verbeterde CSS-ondersteuning.
Exporteer CSS-eigenschappen zoals afgeronde hoeken, gradiënten, slagschaduw, enz ... en verwerk deze rechtstreeks in Dreamweaver of in een andere HTML-editor.
- CSS-Sprites.
Sprites zijn bijvoorbeeld mini-afbeeldingen in een navigatiebalk met een rollover effect. Ontwerp een navigatiebalk met slices en exporteer vervolgens alle icoontjes in één bestand. Het bijbehorend CSS-bestand kan u vervolgens in een eigen project verwerken.
- Aanzienlijke prestatieverbetering.
Snellere opbouwprestaties in Mac OS en een verbeterd geheugenbeheer op 64-bits Windows®-systemen.
- jQuery Mobile-thema's.
Creëer, wijzig of update jQuery Mobile-thema's voor websites en apps op mobiele apparaten.
- Vernieuwd kleurenpalet.
Het verouderde web-save kleurenpalet heeft plaats gemaakt voor een meer hedendaags kleurenpalet. Verder is de objectvulling nu verdeeld over vier icoontjes (transparant, egale kleur, gradiënt vulling en patroonvulling).
- Alle objecten in het Layers palet zijn voorzien van een mini-icoon dat het datatype omschrijft (vectorobject, tekstobject, bitmapobject, gegroepeerd object, symbool, ...)
- Meer gemeenschappelijke symbolen zoals: iconen, jQuery Bootstrap, Social icons, cursors, enz..

1.2 Inhoud van het boek.

In het eerste deel (hoofdstuk 3 t.e.m. hoofdstuk 7) gaan we dieper in op de technische mogelijkheden van het pakket. Aan de hand van voorbeelden en oefeningen leert u verschillende objecten aanmaken, bewerken en vervolgens combineren tot één compilatie. Bij deze handelingen houden we voorlopig nog geen rekening met het medium waarop het resultaat van uw compilatie uiteindelijk gebruikt gaat worden. De bestanden die u in dit hoofdstuk bewaart, zijn in deze vorm nog niet bruikbaar op het internet.

In het tweede deel, vanaf hoofdstuk 8, ligt de nadruk vooral op het optimaliseren van het Fireworksbestand zodat u het kan verwerken in een website. We gaan na welke bestandsformaten in aanmerking komen en hoe we het bestand exporteren. Verder komen enkele speciale technieken aan bod die enkel binnen een website interessant kunnen zijn (slices, sprites, ...).

Waarschijnlijk hebt u voor dit boek gekozen om webillustraties aan te maken die u later in Dreamweaver gaat verwerken. In het laatste hoofdstuk wordt een volledige website ontwikkeld waarbij de doorgedreven integratie tussen Fireworks en Dreamweaver wordt behandeld.

1.3 Voor wie is dit boek bedoeld?

Grote websites worden maar zelden door één persoon ontwikkeld. Meestal zijn er bij het volledig ontwerp meerdere personen betrokken met elk hun eigen specialiteit. De graficus zorgt voor de lay-out van een website en levert het nodige grafisch materiaal.

Voor een dynamische website is het vaak de programmeur die de nodige dynamische code schrijft (PHP, ASP, ColdFusion, ...) om bijvoorbeeld gegevens uit een database te raadplegen. De HTML-programmeur brengt het grafisch materiaal en de dynamische code samen tot één website.

Dit boek is in eerste instantie bedoeld voor de ontwerper die niet over een graficus beschikt, maar die zelf instaat voor het grafisch materiaal. Met de technieken die u in dit boek leert, bent u in staat om een eenvoudige webillustratie op een professionele manier aan te maken en deze vervolgens in uw website te verwerken.

Speciaal voor dit doelpubliek zijn alle oefeningen vrij eenvoudig opgebouwd. De nadruk ligt vooral op de technische mogelijkheden die Fireworks u biedt, maar met enige creativiteit kan u zelf flitsende webillustraties ontwerpen.

1.4 Conventies.

🍏 Dit symbool markeert alinea's die enkel van toepassing zijn voor Mac-gebruikers.

Z Enkel van toepassing voor Microsoft-Windows-gebruikers.

T Tip.

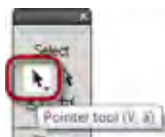
! Let op.

» Hier volgt een actie die u zelf moet ondernemen.

Snelmenu: klik op de rechtermuistoets of "ctrl"+klik op een ééntoetsmuis (⌘).

Alle verwijzingen naar menu-items worden door **menu:** vooraf gegaan.

Objecten selecteren doet u met de *Pointer tool*. Net zoals alle onderdelen uit het *Tools palet* kan u de Pointer tool activeren via een toets. Klik op de V-toets om de Pointer tool te activeren.



1.5 Stysteemvereisten.

1.5.1 Microsoft-Windows:

- Pentium 4 processor of hoger.
- Windows XP - SP2, Windows Vista of Windows 7.
- 1 GB RAM en 1 GB vrije schijfruimte.
- Schermresolutie van 1280 x1024 pixels.
- DVD-ROM drive.

1.5.2 Mac-OSX:

- Multicore Intel-processor
- Mac OS X 10.6 of hoger.
- 1 GB RAM en 1 GB vrije schijfruimte.
- Schermresolutie van 1280 x1024 pixels.
- DVD-ROM drive.

1.6 Lesmateriaal bij dit handboek.

Het lesmateriaal dat bij dit boek hoort, kan u kopiëren vanaf de bijbehorende CD-ROM. Aanpassingen kan u downloaden op <http://www.mediatafel.com>.

Het basismateriaal voor de verschillende oefeningen is gerangschikt in genummerde mappen. Deze nummers komen overeen met de hoofdstukken in de tekst.

In sommige mappen vindt u naast het basisontwerp eveneens een volledig afgewerkte versie. De afgewerkte versie krijgt als achtervoegsel "*_klaar*".
Neem bijvoorbeeld een bestand dat *oefening1.fw.png* heet. Dit bestand bevat het basismateriaal voor de oefening. *oefening1_klaar.fw.png* is dan het volledig afgewerkt bestand.

1.6.1 Lesmateriaal installeren op PC.

Op de CD-ROM vindt u in de map *Oefenbestanden PC* installatiebestanden voor de handboeken uit de CS6 reeks.

- » Open de map **Oefenbestanden PC** op de CD-ROM.
- » Dubbelklik op **Les FireworksCS6.exe**.
- » Installeer de oefenbestanden op uw harde schijf.

1.6.2 Lesmateriaal installeren op Macintosh.

De oefenbestanden voor Macintosh vindt u op de CD-ROM in de map *Oefenbestanden Mac*.

- » Kopieer de map **Les FireworksCS6** naar uw harde schijf.

1.7 De helpfunctie.

Fireworks bevat een zeer uitgebreide helpfunctie die u rechtstreeks kan oproepen vanuit het menu (**menu:Help:Fireworks Help**).

Als u de helpfunctie vanuit een palet oproept, komt u rechtstreeks op de desbetreffende help-pagina terecht.



1.8 Extensies.

Zoals de meeste programma's uit het Adobe gamma (Dreamweaver, Flash, ColdFusion, ...) is Fireworks een open werkomgeving. Dit wil zeggen dat iedereen die voldoende onderlegd is in HTML en JavaScript zelf uitbreidingen op het programma kan schrijven. Deze uitbreidingen of *Extensions* worden hoofdzakelijk via de Adobewebsite verdeeld en kan u meestal gratis downloaden. (<http://www.adobe.com/exchange/>)



Geïnstalleerde extensies nestelen zich o.a. in het *Commands menu*.

- » Download één van de Fireworks extensies via de Exchange website.
- » Kies **menu:Commands:Manage Extensions**.
Fireworks opent de **Adobe Extension Manager**.
- » Kies **menu:File:Install Extension** en blader naar de extensies die u net hebt gedownload.
- » Het volstaat Fireworks opnieuw op te starten om de extensies te kunnen gebruiken.

! U kan een extensie ook installeren door te dubbelklikken op het bestand vanaf het bureaublad of vanuit de verkenner. Enkel indien er meerdere versies van Fireworks op uw computer geïnstalleerd staan (versie CS5 en versie CS6 bijvoorbeeld), kan het gebeuren dat de extensie in de verkeerde versie van Fireworks terecht komt. Installeer uw extensies daarom bij voorkeur vanuit de *Extension Manager*.

Vanuit de *Extension Manager* kan u bepaalde extensies tijdelijk deactiveren (door op het vinkje onder *Ingeschakeld* te klikken) of u kan een extensie volledig verwijderen.



1.9 Fireworks vs. Photoshop.

Photoshop is het standaard beeldverwerkingspakket voor de professionele graficus. Photoshop bevat hoofdzakelijk tools voor het bewerken van bitmapobjecten (of foto's) en enkele eenvoudige tools voor weboptimalisatie.

Fireworks daarentegen werd speciaal ontwikkeld als grafische omgeving voor schermpresentaties (hoofdzakelijk webapplicaties). De basisobjecten binnen Fireworks zijn altijd vectorgebaseerd. Het bewerken van foto's is daarentegen beperkter dan in Photoshop.

Photoshop en Fireworks richten zich dus allebei tot een eigen, specifiek doelpubliek. Met de komst van versie CS6 werd de integratie tussen beide pakketten verder verbeterd. Zo blijven alle layers, sublayers en live effecten in een Photoshopbestand behouden binnen Fireworks. U kan zelfs de sneltoetsen voor de verschillende tools en menu's vervangen door de Photoshop sneltoetsen.

- » Z Open **menu:Edit:Keyboard Shortcuts**.
- »  Open **menu:Fireworks:Keyboard Shortcuts**.



1.10 Bronnen.

- **Fireworks homepage**
<http://www.adobe.com/products/fireworks/>
- **Adobe extensies downloaden**
<http://www.adobe.com/exchange/>
- **Adobe development centre**
<http://www.adobe.com/devnet/>
- **Adobe design centre**
<http://www.adobe.com/designcenter/>
- **Adobe forums**
<http://forums.adobe.com/>
- **Adobe TV**
<http://tv.adobe.com/>

- **Fireworks voorbeelden en tutorials**
<http://helpx.adobe.com/fireworks.html>
<http://www.fwzone.net/>
<http://www.fireworkszone.com/>
<http://fireworks.abeall.com/>
<http://www.fireworksguruforum.com/>
<http://www.ultraweaver.com/>
<http://www.phireworx.com/>
<http://www.spoonoo.com/fireworks/tutorials/>
<http://www.entheosweb.com/fireworks/>
<http://www.pixel2life.com/>
<http://www.tutorialized.com/>

- **Zoek geschikte kleurencombinaties**
<http://kuler.adobe.com/>
<http://www.colorblender.com/>

- **Stock Art**
<http://www.sxc.hu/>

- **Fonts**
<http://www.fontspace.com/>

- **Icons**
<http://www.iconarchive.com/>
<http://www.iconfinder.com/>

7 Maskers.

De technieken die we tot hiertoe hebben besproken voor het bewerken van bitmapobjecten, hebben nog enkele beperkingen.

- Meestal is een bitmapobject dat u in Fireworks inbrengt rechthoekig. Wenst u een andere vorm, dan kan u delen van de afbeelding weggommen, wat neerkomt op pixels verwijderen.
- Een gekleurde rand rond de afbeelding aanbrengen, kan niet rechtstreeks vanuit het *Properties palet*.
- Delen van een afbeelding van een Live filter voorzien, kan niet. U moet een selectie kopiëren op een nieuwe laag en vervolgens deze laag van een live filter voorzien.

Alle bovenstaande handelingen hebben nog als extra nadeel dat u meestal pixels moet verwijderen met de *Erase tool*. Dit vraagt wel enige voorzichtigheid tijdens het bewerken.

Heel wat van deze nadelen en beperkingen kan u oplossen door gebruik te maken van maskers. Een masker is een zwart, wit of grijs object dat over een ander object gelegd wordt om zo bepaalde delen af te schermen.

In plaats van pixels te wissen uit het originele beeld, kan u deze pixels "afdekken" in het masker. Bent u niet tevreden met het resultaat, dan kan u de afgedekte pixels zeer eenvoudig terug zichtbaar maken.

Door maskers te gebruiken, zal u heel wat tijd besparen bij het ontwerpen van compilaties.

In onderstaand voorbeeld ziet u een beeld dat gemaskeerd wordt door een rechthoek. De rechthoekige vorm bepaalt het gedeelte van de foto dat zichtbaar blijft. De rand van de rechthoek wordt mee in het resultaat verwerkt. Ook de filters die op de foto aanwezig zijn, worden in het resultaat herberekend.



U kan zowel een bitmap-, tekst-, als een vectorobject als masker gebruiken en ook het gemaskeerd object kan een bitmap, tekst of vector zijn.

In deze voorbeelden gaan we enkel een bitmapobject maskeren. Voor de andere objecten is de manier van werken gelijkaardig.

7.1 Maskeren met een vectorobject.

Als u een foto wenst te maskeren, dan tekent u eerst het object dat als masker gaat fungeren.

» Open **hst07/masker_vector1.fw.png**.

In dit voorbeeld is het masker al getekend (rechthoek met afgeronde hoeken).

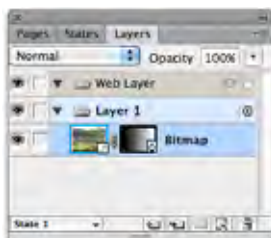
» Selecteer de foto **en** de rechthoek.

» Kies **menu:Modify:Mask:Group as Mask** of kies **Group as Mask** uit het snelmenu.

! Het bovenste object uit de selectie (de rechthoek) wordt altijd het masker op het onderste object uit de selectie (de foto).



Het *Layers palet* toont links de foto en rechts het masker. Het kettingsymbool geeft aan dat beide objecten gekoppeld zijn. Als u de foto over het canvas verplaatst, schuift het masker mee en omgekeerd.



! Klik op de foto als u de eigenschappen van de foto wenst aan te passen. Klik op het masker om de eigenschappen van het masker aan te passen.

De eigenschappen van het masker vindt u in het *Properties palet*.



1. Hoe gedraagt het masker zich ten opzichte van het beeld?

Met **Path outline** worden enkel de contouren van het masker gebruikt om de foto af te dekken. Vink **Show fill and stroke** aan als u ook de rand van het masker mee in beeld wenst te brengen.

Met **Grayscale** worden zowel de contouren van het masker als de vulling gebruikt om het beeld af te dekken. Hoe lichter de vulling, hoe doorlaatbaarder. Het masker in dit voorbeeld heeft een lineaire gradiënt van zwart naar wit. Vandaar de zachte overgang op de foto.



Merk op dat in het rechtse voorbeeld zowel de vulling als de rand van het masker het uiteindelijke beeld bepalen. De rand is geel. Geel is een lichte kleur, vandaar dat de randen op die plaatsen gedeeltelijk doorlaatbaar zijn.

2. In dit blok vindt u de vul- en randeigenschappen van het masker terug. U kan deze hier ten allen tijde aanpassen.
3. Hier bepaalt u het filter dat u op de foto wenst toe te passen. Een masker kan immers geen filter bevatten. Als u in het *Layers palet* de foto (links) selecteert, krijgt u in het *Properties palet* identiek dezelfde eigenschap te zien.

T Een masker kan zowel een gekleurde als een grijstoonvulling bevatten. Kleuren worden, als masker, als donkere en lichte tinten bekeken om zo de doorlaatbaarheid te berekenen. Neem bij voorkeur een vulling met grijstonen. Dan kan u op voorhand goed inschatten wat het effect op de doorlaatbaarheid zal zijn.

» Sluit het document.

In het volgende voorbeeld wordt de constructie moeilijker. Het masker is een rechthoek met twee rechte en twee afgeronde hoeken.

- » Open **hst07/masker_vector2.fw.png**.

Om deze specifieke vorm te bekomen, maakt u een compositie van 3 objecten. Eén rechthoek met afgeronde hoeken, en twee vierkanten. Met de hulplijnen kan u deze objecten perfect op de juiste plaats brengen.

- » Selecteer deze drie objecten en maak er één object van.
Klik in het **Properties palet** op **Union** en daarna op **Combine**.



- » Selecteer de foto **en** de rechthoek.
- » Kies **Group as Mask** uit het snelmenu.
- » Selecteer het masker in het **Layers palet**. Pas de eigenschappen van het masker als volgt aan.



Mask: Path outline en Show fill and stroke.

Vulkleur: onbelangrijk.

Randkleur: grijs, 4 pixels.

Filter: Drop Shadow.



- » Sluit het document.

7.2 Maskeren met een tekstobject.

Stel dat u een foto in de vorm van een letter of een woord wenst weer te geven, dan gebruikt u de tekst als masker op de foto.

- » Open **hst07/masker_txt.fw.png**.
- » Selecteer de tekst en de achtergrond.
- » Kies **Group as Mask** uit het snelmenu.
- » Klik op het masker (rechts in het **Layers palet**) en vink **Show fill and stroke** aan in het **Properties palet**.



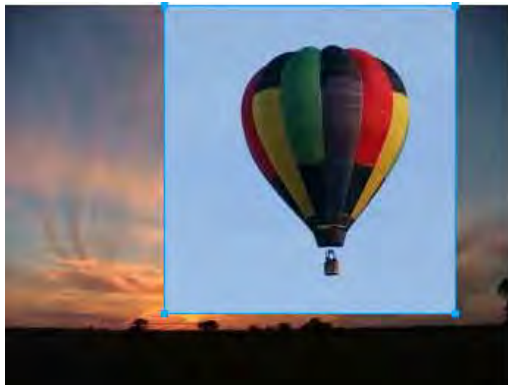
Op de foto stonden reeds twee filters (Inner Bevel en Drop Shadow). Deze filters blijven na het maskeren actief.

- » Klik met de **Text tool** op de letters om de tekst te wijzigen.
- » Sluit het document.

7.3 Maskeren met een bitmapobject.

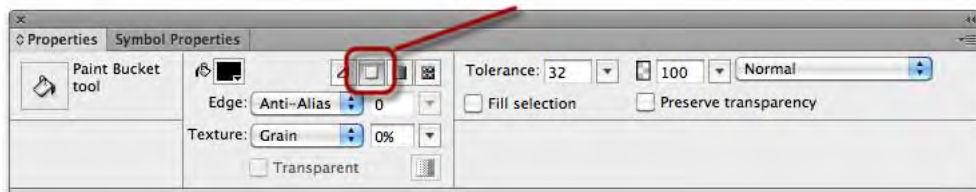
Stel dat u de achtergrond van een foto wenst te verwijderen, zonder de pixels te wissen. De ideale manier om dit op te lossen is door gebruik te maken van een bitmapmasker.

- » Open **hst07masker_bitmap1.fw.png**.
- » Selecteer de ballon in het **Layers palet** en voeg een leeg bitmapmasker toe. Klik op **Add Mask**, onderaan het **Layers palet**.



U kan alle selectietools gebruiken om delen van de foto te selecteren.

- » Klik met de **Magic Wand tool** op de blauwe achtergrond van de foto. Een tolerantie van 80% volstaat om het volledige vlak te selecteren.
- » Vul de selectie via de **Paint Bucket tool** met zwart zodat de achtergrond volledig gemaskeerd wordt.



- » Sluit het document.

Een bitmapmasker kan op twee manieren worden toegepast.

- » Open **hst07/masker_bitmap2.fw.png**.
- » Selecteer beide objecten en kies **Group as Mask** uit het snelmenu.

Mask: Grayscale gebruikt de vulling van de ovaal om de doorlaatbaarheid te bepalen. Met *Mask: Alpha channel* worden de contouren gebruikt. Omdat de contouren zacht uitlopen, verschijnt dit effect ook op de foto.

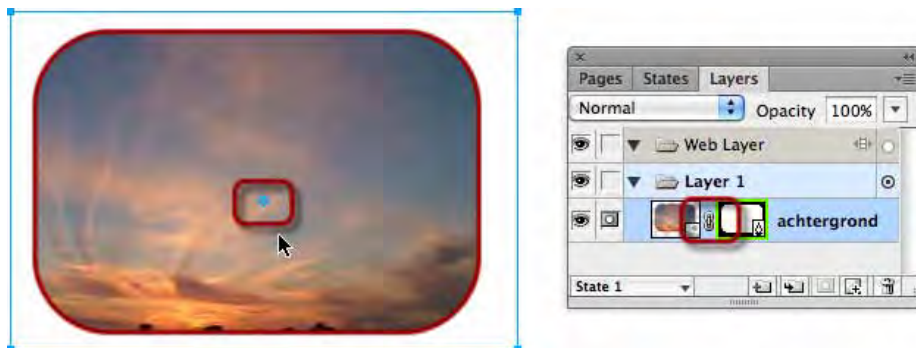


- » Sluit het document.

7.4 Masker en gemaskeerd object verplaatsen.

- » Open **hst07/verplaatsen.fw.png**.

In dit voorbeeld wordt het grootste deel van de foto gemaskeerd door de rechthoek. Als u op het object klikt en sleept, wordt de foto samen met het masker verplaatst. Beide objecten zijn immers met elkaar verbonden via het kettingicoon.



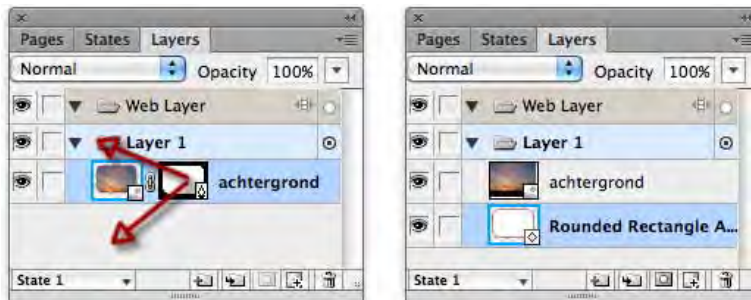
U kan de ketting tijdelijk doorbreken door op de afbeelding te klikken. In het midden van de gemaskeerde foto staat nu een blauw kruisje. Hiermee kan u het masker en de foto, onafhankelijk van elkaar, verplaatsen.

- » Klik op de foto in het **Layers palet**.
- » Klik en sleep met de **Pointer tool** als u de foto binnen het masker wil verplaatsen.
- » Klik en sleep met de **Subselection tool** als u het masker wil verplaatsen. De foto blijft staan.
- » Klik op het kettingicoon om de verbinding te verbreken. Zowel de foto als het masker zijn nu onafhankelijk van elkaar verplaatsbaar.

7.5 Masker en gemaskeerd object van elkaar scheiden.

- » Selecteer het masker en sleep dit net boven of onder de geselecteerde layer.

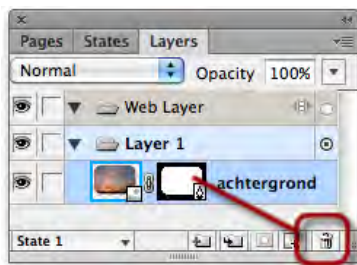
Het masker en het gemaskeerd object worden twee afzonderlijke objecten.



7.6 Masker verwijderen.

- » Kies **menu:File:Revert**.
- » Selecteer het masker (niet de foto!) en sleep het masker naar de prullenmand.

Discard verwijdert enkel het masker. *Apply* voegt de foto en het masker samen tot één object.



- » Sluit het document.

7.7 Voorbeelden.

7.7.1 Gesofisticeerd tekstmasker.

- » Open **hst07/chairs.fw.png**.
- » Selecteer de tekst.
- » Kies **menu:Text:Convert to Paths**.
- » Kies vervolgens **menu:Modify:Ungroup**.
- » Selecteer alle letters en de grijze achtergrond. Kies **menu:Modify:Combine Paths:Union**.

Het masker is klaar.



- » Selecteer het masker en de foto en kies **Group as Mask** uit het snelmenu.
- » Vink, in het **Properties palet**, de optie **Show fill and stroke** aan.

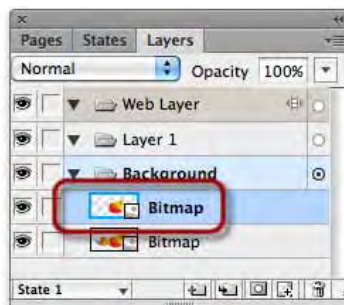


- » Sluit het document.

7.7.2 Gekleurde pepers.

In deze toepassing gaat u één van de pepers een andere kleur geven. Dit kan door de peper af te zonderen in een nieuwe layer en vervolgens de Hue aan te passen. Het perfect afzonderen van deze peper is niet zo eenvoudig indien u geen masker zou gebruiken.

- » Open **hst07/pepers.jpg**.
- » Selecteer met de **Marquee tool** de rode peper.
- » Kopieer de selectie en plak ze dadelijk terug in het document. De selectie komt in een nieuwe laag terecht.



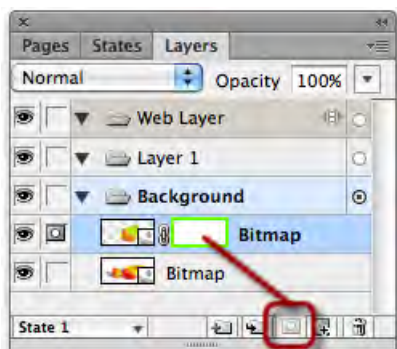
- » Pas op het bovenste object het filter **Adjust Color:Hue/Saturation** toe. Stel de **Hue** in op 27.

De rode peper wordt hierdoor oranje.

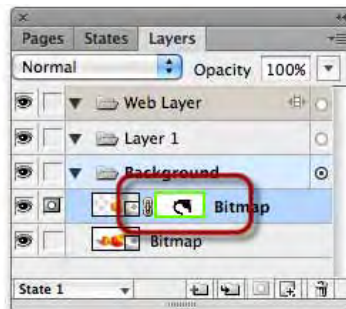


Door een masker op de layer te plaatsen kan u de peper perfect afzonderen.

- » Plaats een bitmapmasker op de bovenste layer.



- » Selecteer het masker (niet de foto) in het **Layers palet**.
- » Teken met de **Brush tool** binnen het masker. Gebruik zwart om delen van de foto af te dekken en wit om de dekking te verwijderen.



- » Sluit het document.

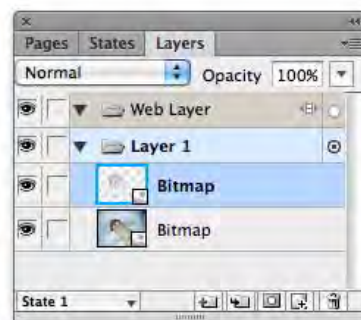
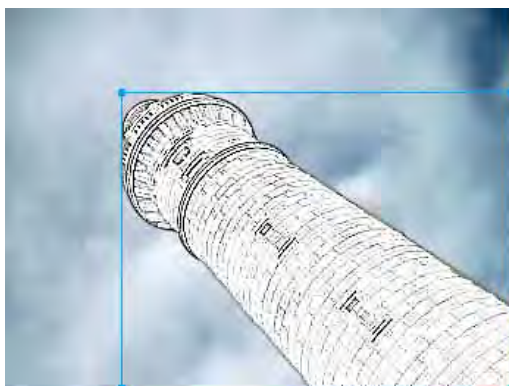
7.7.3 Gedeeltelijke lijntekening.

In deze toepassing gaat u een deel van een foto omzetten in een lijntekening.

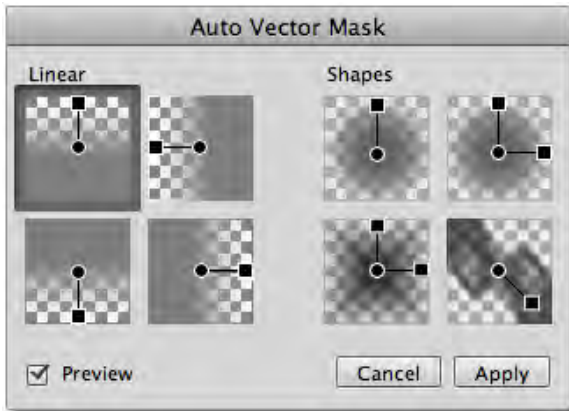
- » Open **hst07/toren.fw.png**.

In dit bestand is de toren reeds afgezonderd in een nieuwe laag. De onderste foto blijft ongewijzigd. De tweede laag, de afgezonderde toren, bevat al enkele filters (*Find Edges*, gevolgd door *Invert*).

- » Voeg aan de afgezonderde toren een leeg bitmapmasker toe.

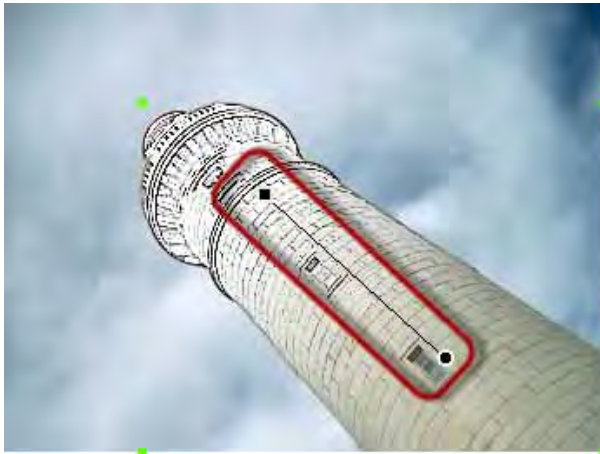


- » Selecteer de zwart-witfoto en kies **menu:Commands: Creative:Auto Vector Mask** en kies een lineaire gradiënt. Het masker wordt gevuld met een lineaire gradiënt van zwart naar wit.



- » Plaats de gradiënt in de richting van de toren.

Ziehier het resultaat:



- » Sluit het document.